

UPAYA MEINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MENGGUNAKAN STRATEGI BERMAIN STICK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B TK SARASWATI NUSUKAN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015

Diah Kurniawati¹, Hadi Mulyono², Jenny Indrastoeti Siti Poerwanti²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email : diahkurnia77@yahoo.com, hadi mulyono@yahoo.co.id, yenni_pgsd@yahoo.co.id

ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan menggunakan strategi bermain stick angka pada anak kelompok B TK Saraswati Nusukan Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Hasil observasi pra siklus menunjukkan bahwa 20% dari 10 anak didik kelompok B TK Saraswati yang memiliki kemampuan berhitung awal yang baik. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran berhitung permulaan yang dilakukan oleh guru masih belum tepat dan penyajian yang dilakukan guru cenderung kurang menarik sehingga kurangnya pengetahuan anak tentang mengenal angka. Analisis data yang digunakan adalah analisis data interaktif yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi bermain stick angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B TK saraswati Nusukan Surakarta dengan prosentase keberhasilan yaitu 50% anak pada siklus I pertemuan I, 60% anak pada siklus I pertemuan II, 80% anak pada siklus II pertemuan II, dan 100% anak pada siklus II pertemuan II. Simpulan dari penelitian ini adalah strategi bermain stick angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B TK Saraswati Nusukan Surakarta.

Kata kunci: strategi bermain stick angka, berhitung permulaan

ABSTRACT This study aims to improve the numeracy starters using stick figures playing strategy on children in group B TK Saraswati Nusukan Surakarta Academic Year 2014/2015. The results of pre-cycle observation showed that 20% of the 10 students in group B TK Saraswati who has the ability to count a good start. This is due to the beginning of the learning process count conducted by teachers is still appropriate and the presentation of the teachers tend to be less attractive to the lack of knowledge about the children recognize numbers. Analysis of the data used is interactive data analysis that includes data collection, data reduction, data presentation, and conclusion. This research was conducted in two cycles and each cycle consisted of two meetings. The results showed that the strategy of playing stick figures can improve numeracy skills beginning in the children in group B TK saraswati Nusukan Surakarta with the percentage of success is 50% of children in the first cycle of the first meeting, 60% of children in the first cycle of meetings II, 80% of children in the second cycle meeting II, and 100% of children in the second cycle II meeting. The conclusions of this study are stick figures playing strategies can boost numeracy skills in children beginning kindergarten group B Saraswati Nusukan Surakarta.

Keywords: stick figures playing strategy, arithmetic starter

PENDAHULUAN

Pengembangan sumberdaya manusia merupakan kunci kesuksesan pembangunan suatu bangsa, karena itu berbagai upaya pembangunan sumber daya manusia haruslah merupakan suatu proses yang berkesinambungan sejak anak usia dini. Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, maka pendidikan yang diberikan harus layak sesuai dengan keberadaan individu.

Menurut UU Pendidikan No 10 tahun 2005 tentang pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 bahwa pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan sejak lahir sampai anak usia 6 tahun yang dilakukan dengan cara pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan fisik dan psikis, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pendidikan anak usia dini merupakan peran serta lingkungan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, dalam rangka membangkitkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak sesuai dengan prinsip pendidikan persekolah yaitu: “Belajar sambil bermain dan bermain sarana belajar” sesuai karakteristik anak usia dini.

Bedasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru dan pre test yang peneliti berikan kepada anak didik maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan berhitung awal anak kelompok B TK Sarasswati masih rendah. Hasil dari observasi yang telah peneliti berikan hanyalah 20% dari 10 anak didik kelompok B TK Sarswati yang memiliki kemampuan berhitung awal yang baik, sedangkan 80% dari 10 anak didik TK Saraswati memiliki kemampuan berhitung yang rendah hal ini disebabkan proses pembelajaran berhitung permulaan yang dilakukan oleh guru masih belum tepat dan penyajian yang dilakukan oleh guru cenderung kurang menarik sehingga kurangnya pengetahuan anak tentang pengenalan angka. Sehingga hal tersebut berdampak pada hasil prestasi anak kurang memuaskan dibawah kriteria ketuntasan minimum. Dan apabila hal tersebut tidak segera diatasi maka akan bisa membuat anak didik semakin malas belajar berhitung. Oleh karena itu peneliti menyadari perlu adanya media yang menunjang pembelajaran berhitung di taman kanak-kanak dengan cara yang menarik yaitu dengan menggunakan stick angka. Stika angka merupakan media yang menggantikan balok angka yang diciptakan oleh Montesori pada tahun 1909. Media ini terbuat dari kayu berbentuk persegi panjang, terdiri dari 10 stik dengan warna merah dan biru.

Sejalan dengan hal tersebut Depdiknas (2000a) mengungkapkan bahwa permainan berhitung permulaan di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika serta membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak. Selanjutnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak belum mengarah pada tujuan sehingga kemampuan anak dalam berhitung masih rendah dan media yang digunakan guru kurang menarik bagi anak. Depdiknas menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di TK yaitu secara umum berhitung permulaan di TK untuk mengetahui dasar dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks, sedangkan secara khusus dapat befikir logis dan sistematis sejak dulu mengetahui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit gambar-gambar, atau angk-angka yang ada di sekitar anak dapat menyesuaikan dan melihatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung ketelitian konsentrasi dan abstrak dan daya apresiasi yang lebih tinggi memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat serta memperlakukan kemungkinan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam kehidupan sesuai secara spontan.

Menurut Moeslihatoen (2004:3) menyatakan bahwa bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK, melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan perkembangan dimensi motorik, kognitif, dan kreatifitas, bahasa, emosi, social, nilai dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak mampu mengembang potensi di dalam dirinya secara aman, nyaman dan menyenangkan. Melalui bermain dan alat mainannya, anak belajar mengenali diri dan lingkungan sekitarnya melalui eksplorasi dan meneliti berbagai hal yang dilihat didengar dan dirasakannya.

Dalam pembelajaran permainan berhitung permula di taman kanak-kanak Depdiknas (2000b:1) dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh

kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan.

Menurut Depdiknas (2000:8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman kanak-kanak yaitu, permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.

Kamtini (2005:53) menyatakan fungsi bermain adalah merangsang imajinasi, mengajar berpikir, serta mengajak anak bersosialisasi. Kegiatan bermain sehari-hari anak merupakan pendidikan yang dapat menumbuhkan kreativitas, sekaligus memupuk dan mengembangkan kerjasama, sportivitas, sosialisasi, menahan diri, imajinasi, intelegensi, responsive, tenggang rasa, persuasif, dan emosional.

Dalam kamus bahasa Inggris-Indonesia, *stick* diartikan sebagai kata benda yang berarti tongkat, batang, atau potongan. Sedangkan angka adalah simbol untuk hitungan dengan simbol pokok yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. *Stick* angka merupakan bagian dari pengertian tersebut *stick* angka dapat diartikan sejumlah *stick* yang bertuliskan simbol-simbol angka pada masing-masing *stick*.

Stick angka merupakan media yang menggantikan “balok angka” yang diciptakan oleh Montessori pada tahun 1909 (dalam Montessori 2013). Media ini terbuat dari kayu berbentuk persegi panjang terdiri dari 10 unit *stick* dengan warna merah dan biru. Setiap segmen warna merah dan biru mewakili jumlah 1 balok. Balok pertama yang mempunyai ukuran terpendek adalah merah. Balok kedua adalah dua kali ukuran balok pertama dengan setengah balok berwarna merah dan setengahnya berwarna biru. Balok ketiga adalah tiga kali ukuran pertama dan dibagi menjadi tiga bagian, yang pertama berwarna merah, biru dan merah. Semua batang lainnya dibagi dengan cara yang sama dengan warna merah dan biru. Bagian pertama selalu berwarna merah. Begitu seterusnya sampai pada balok nomor 10. Sedangkan angka pada balok juga terbuat dari kayu yang terdiri dari angka 1 sampai 10. Setiap angka berwarna hitam (Hainstock, 1999:95). Balok-balok angka merupakan media yang diciptakan Montessori (1909) yang pada waktu itu untuk pembelajaran sensoris anak. Menurut Montessori (dalam Hainstock, 1999:95) latihan sensoris sangat penting dalam mempelajari dasar-dasar aritmatika. Dalam hal ini karena untuk menunjang kreativitas guru dalam pembuatan media yang edukatif serta tidak memerlukan biaya yang mahal, maka peneliti mengganti bahan balok dengan bahan *stick* yang mudah dicari dan digunakan. Oleh sebab itu, peneliti menyebut media edukatif ini sebagai “*stick* angka”.

Berdasarkan latar belakang masalah tergambar pada uraian di atas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik dan sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK agar pendidikan anak usia dini dapat terwujud serta anak akan dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, sehingga tujuan dari penelitian ini akan dapat tercapai yaitu “Upaya Meningkatkan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain *Stick* Angka Pada Anak Kelompok B TK Saraswati Nusukan Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015”.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di TK Saraswati, Kelurahan Nusukan, Kecamatan Banjarsari Surakarta. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, dengan empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Lokasi TK ini sangat strategis karena berada di antara

perkampungan dan berjarak sangat dekat dengan lokasi rumah peneliti sehingga sangat mudah untuk dijangkau oleh peneliti. Peneliti mengadakan penelitian di TK Saraswati dengan pertimbangan belum pernah dilakukan penelitian pada sekolah tersebut, sehingga memiliki peluang waktu yang luas dan subyek penelitian yang sangat sesuai dengan profesi peneliti. Waktu penelitian dilaksanakan selama 6 bulan yaitu dari bulan Maret 2015 sampai dengan bulan September 2015. Subyek penelitian adalah anak Kelompok B TK Saraswati Nusukan Surakarta, pada semester II tahun ajaran 2014/2015 dengan jumlah 10 anak yang terdiri dari 2 laki-laki dan 8 perempuan, serta guru kelompok B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, unjuk kerja, dokumentasi. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan dari analisis yang ada, dapat dilihat adanya peningkatan aktivitas dan pemahaman siswa kelompok B TK Saraswati Nusukan Surakarta dalam pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan strategi bermain *stick* angka. Berikut peneliti akan menjelaskan perolehan data peningkatan kemampuan berhitung permulaan:

Tabel 1. Perbandingan hasil data observasi peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan strategi bermain *stick* angka pada anak kelompok B TK Saraswati Nusukan Surakarta pada pra siklus, siklus I hingga siklus II

| No | Siklus | Jumlah Anak | Prosentase | Keterangan |
|----|------------------------|-------------|------------|--------------|
| 1 | Pra Siklus | 2 | 20% | Tuntas |
| | | 8 | 80% | Tidak Tuntas |
| 2 | Siklus I Pertemuan I | 5 | 50% | Tuntas |
| | | 5 | 50% | Tidak Tuntas |
| | Siklus I Pertemuan II | 6 | 60% | Tuntas |
| | | 4 | 40% | Tidak Tuntas |
| 3 | Siklus II pertemuan I | 8 | 80% | Tuntas |
| | | 2 | 20% | Tidak Tuntas |
| | Siklus II Pertemuan II | 10 | 100% | Tuntas |
| | | 0 | 0% | Tidak Tuntas |

Pada pra siklus menunjukkan hasil bahwa hanya 20% anak didik yang memenuhi kriteria keberhasilan. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran khususnya berhitung yang diberikan oleh guru masih monoton sehingga belum menarik perhatian siswa dalam hal berhitung permulaan. Selain itu kemauan anak untuk mengikuti pembelajaran khususnya berhitung sangat rendah. Hal ini disebabkan karena belajar berhitung dianggap sebagai hal yang membosankan bagi siswa dan sulit dipahami. Sehingga hal tersebut yang menyebabkan presentase keberhasilan anak dalam hal berhitung permulaan masih rendah. Melihat keadaan

tersebut, peneliti ingin menerapkan strategi belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami bagi siswa khususnya dalam hal berhitung. Oleh sebab itu peneliti ingin menerapkan bermain *stick* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B TK Saraswati Nusukan Surakarta.

Pada siklus I pertemuan I terdapat 5 orang anak yang dikategorikan tuntas dengan prosentase 50%, sedangkan sisanya sebanyak 5 anak dikategorikan tidak tuntas dengan prosentase 50%. Lalu dari siklus I pertemuan 2 terdapat peningkatan jumlah anak yang dikategorikan tuntas yaitu sebanyak 6 orang anak dengan prosentase 60%, sedangkan sisanya sebanyak 4 anak dikategorikan tidak tuntas dengan prosentase 40%. Presentase keberhasilan yang dicapai pada siklus I pertemuan I dan II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan presentase keberhasilan siswa pada pra siklus. Hal ini disebabkan karena mulai diterapkannya strategi bermain *stick* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak. Dengan diterapkannya strategi bermain *stick* angka maka pembelajaran dalam hal berhitung permulaan akan menjadi menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga anak berantusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Kamtini,dkk (2005:53) menyatakan fungsi bermain adalah merangsang imajinasi, mengajar berpikir, serta mengajak anak bersosialisasi. Kegiatan bermain sehari-hari anak merupakan pendidikan yang dapat menumbuhkan kreativitas, sekaligus memupuk dan mengembangkan kerjasama, sportivitas, sosialisasi, menahan diri, imajinasi, intelegensi, responsive, tenggang rasa, persuasive, dan emosional. Namun presentase yang didapatkan masih belum mencapai kriteria keberhasilan sehingga peneliti melanjutkan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Pada siklus II pertemuan 1 terdapat peningkatan jumlah anak yang lebih banyak dibandingkan pada siklus I, yaitu ada 8 anak dikategorikan tuntas dengan prosentase 80%, sedangkan sisanya sebanyak 2 anak dikategorikan tidak tuntas dengan prosentase 20%. Dan dari siklus II pertemuan 2 terdapat peningkatan jumlah anak yang lebih banyak dibandingkan pada siklus I dan siklus II pertemuan pertama, yaitu seluruh anak dikategorikan tuntas dengan prosentase 100%. Pada siklus ini pencapaian presentase sudah memenuhi kriteria ketuntasan dan dikatakan berhasil. Hal ini disebabkan karena penggunaan strategi bermain *stick* angka yang dilakukan oleh guru sangat maksimal. Pembelajaran berhitung permulaan yang dilakukan dengan cara bermain membuat anak senang dan menarik minat anak untuk selalu mencoba hal yang baru.

Permainan matematika menurut Igrea (2008:44) mempunyai manfaat bagi anak-anak, dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian berhitung. Dengan demikian dapat diketahui bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Saraswati Nusukan Surakarta yaitu dengan strategi bermain *stick* angka. Pembelajaran berhitung permulaan akan lebih menyenangkan apabila dilakukan dengan bermain. Karena pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain akan membuat siswa senang dan tidak mudah bosan.

Hal ini juga memperkuat penelitian yang relevan tentang “*Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Domino di TK Negeri Pembina Agam Tahun Ajaran 2011-2012*” . Jurnal Pesona PAUD Vol No.1 Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung anak melalui permainan domino. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan subjek yang dilakukan penelitian ini adalah anak-anak Kelompok B4 di TK Negeri Pembina Agam dengan jumlah murid 20 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan domino dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Nilai ketuntasan pada siklus 1 adalah 65% dan siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 100%.

Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B TK Saraswati Nusukan Surakarta terjadi karena dengan bermain *stick* angka maka anak dapat menemukan cara yang berbeda dan menyenangkan dalam pembelajaran berhitung permulaan. Sehingga anak tidak lagi mengalami kesulitan dalam pembelajaran berhitung selanjutnya.

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan yang telah disampaikan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa strategi bermain *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B TK Saraswati Nusukan Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. (2000a). *Permainan Berhitung di Taman kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas

Depdiknas. (2000b). Kurikulum 2004 Standart Kompetensi KT dan RA. Jakarta: Depdiknas

Hainstock, E.G. (1999). Metode pengajaran Untuk Anak Sekolah Dasar. Jakarta: Balai Pustaka

Igre, S. (2008). Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif (Bermain sambil belajar untuk mengembangkan kecerdasan majemuk sejak usia dini). Yogyakarta: Penerbit ANDI

Kamtini, T. (2005). Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas

Maiyuli, A. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Domino di Taman Kanak-kanak negeri Pembina Agam. Diunduh tanggal 12 April 2015 dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/personalpaud>

Montessori, M. (2013). *Metode Montessori*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar